

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Hakikat Belajar

1) Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk didalamnya belajar sebagaimana seharusnya belajar. Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitasnya sendiri, maupun dalam suatu kelompok tertentu. Pengertian belajar itu sendiri dapat kita temukan dalam berbagai literature. Pengertian dalam belajar yang ditemukan oleh Bruner (dalam Syaiful Sagala. 2011, hlm. 32) mengatakan bahwa, “belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya.”

Hakikat belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar dan terus menerus melalui bermacam-macam aktivitas dan pengalaman guna memperoleh pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Perubahan tersebut bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan dalam hal pemahaman, pengetahuan, perubahan sikap, tingkah laku dan daya penerimaan.

Belajar menurut B. F. Skinner (dalam Syaiful Sagala 2011, h. 14) adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons.

Henry E. Garret (dalam Syaiful Sagala. 2011, h. 13) berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Gagne (1970) dalam Syaiful sagala (2011, h. 17) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga (performace-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi.

Jadi, manusia dikatakan belajar jika manusia itu sendiri mengalami perubahan dalam suatu organisme, dengan kata lain belajar juga membutuhkan waktu dan tempat. Dapat disimpulkan bahwa belajar dapat terjadi bila tampak tanda-tanda bahwa perilaku manusia berubah sebagai akibat terjadinya proses pembelajaran. Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari manusia, yaitu kemampuan manusia untuk menangkap informasi mengenai ilmu pengetahuan yang diterimanya dalam belajar.

2). Ciri-ciri Belajar

Jika hakikat belajar perubahan tingkah laku. Maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar.

- a. Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan ciri-ciri di atas, proses mengajar bukanlah memindahkan pengetahuan yang guru punya kepada siswa tetapi sesuatu yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya dan dapat menggunakan pengetahuannya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Tujuan Belajar

Menurut Sadirman Ada beberapa tujuan belajar, diantaranya adalah sebagai berikut: (Sadirman. 2008, hlm. 28)

- a. Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilihan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak bisa dipisahkan. Dengan kata lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan ialah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peran guru sebagai pengajar lebih menonjol.

b. Penanaman Konsep dan Keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan sesuatu keterampilan. Keterampilan itu memang dapat di didik, yaitu banyak melatih kemampuan.

c. Membentuk Sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental perilaku dan pribadi siswa, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam perkataannya. Untuk dibutuhkan kecakapan mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sebagai contoh.

Dengan kalimat yang sederhana tujuan belajar menurut penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan pengetahuan dan kemampuan siswa.
- 2) Mengembangkan keterampilan siswa.
- 3) Pembentukan sikap mental siswa.

b. Hakikat Pembelajaran

1) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut. Menurut aliran behavioristik (dalam Sadirman. 2011. hlm: 23) mengatakan bahwa: "pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus".

Syaiful Sagala (2011, hlm. 61) menyatakan bahwa “pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

“Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid” (Syaiful Sagala, 2011, hlm. 61).

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994 : 297) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Secara psikologis pengertian pembelajaran dapat dirumuskan bahwa “Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya”. (Syaiful Sagala, 2011, hlm.111).

Menurut Soemosasmito dalam Trianto (2007, hlm. 20) suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keaktifan pengajaran, yaitu:

- a. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM;
- b. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa;
- c. Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan;
- d. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (b), tanpa mengabaikan butir (d).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

1. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (dalam Trianto 2007, hlm. 200) yang menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- a. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dengan pelajaran.

- c. Aktifitas-aktifitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
- e. Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
- f. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi yang sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Dari ciri-ciri diatas dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan, sedangkan guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dan guru dapat menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sehingga tidak monoton.

2. Macam – Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Sedangkan menurut Arends dalam Trianto (2007 : 54) mengatakan “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas”. Ada beberapa contoh model pembelajaran diantaranya:

- a) Model pembelajaran PJBL merupakan pembelajaran dengan menggunakan proyek nyata dalam kehidupan yang didasarkan pada motivasi tinggi, pertanyaan menantang, tugas-tugas atau permasalahan untuk membentuk penguasaan kompetensi yang dilakukan secara kerjasama dalam upaya memecahkan masalah
- b) Model Pembelajaran Discovery Learning
penyingkapan (*Discovery Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind*

B. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. *Problem Based Learning* dikembangkan pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di Mc Master University Canada. Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah

Menurut Riyanto (dalam buku Rusman, 2009, hlm. 288) *problem based learning* (PBL) memfokuskan pada peserta didik menjadi pembelajaran yang mandiri dan terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran kelompok. Model ini membantu peserta didik untuk mengembangkan berpikir peserta didik dalam mencari pemecahan masalah melalui pencarian data sehingga diperoleh solusi untuk suatu masalah dengan rasional dan ontentik.

Menurut Tan (Rusmono, 2010, hlm. 229), Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan inovasi dalam pembelajaran, karena dalam PBM kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

Menurut Bern dan Erickson dalam Kokom Komalasari (2013 h. 5) menegaskan bahwa :

PBL merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan.

Menurut Bruner dalam Dahar (1988 h. 125), mengungkapkan bahwa:

Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Suatu konsekuensi logis, karena dengan berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri akan memberikan suatu pengalaman konkret,

dengan pengalaman tersebut dapat digunakan pula memecahkan masalah-masalah serupa, karena pengalaman itu memberikan makna tersendiri bagi peserta didik.

Menurut Boud dan Feletti dalam Rusman (2013:230) mengemukakan:

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Magteson mengemukakan PBM membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif. PBM memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik dibanding pendekatan yang lain.

Selanjutnya pendapat lain mengenai pengertian PBL adalah Menurut Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2013:241) menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa PBL adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata, siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya sehingga dari ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Masalah yang ada digunakan sebagai sarana agar anak didik dapat belajar sesuatu yang dapat menyokong keilmuannya.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam proses pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa sebagai subjek belajar yang memegang peranan utama, sehingga dalam proses belajar mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh bahkan secara individu dan berkelompok mempelajari bahan ajar. Dengan demikian kita dapat memilih model pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang efektif dan tepat untuk kebutuhan siswa di antaranya model *problem based learning* agar tercipta proses yang berpusat pada siswa dan mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui masalah kehidupan nyata sehingga siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki untuk membentuk pengetahuan baru.

Karakteristik Problem Based Learning yang dikemukakan oleh Stepien, W.J. dan Gallagher, S.A. (1993) dan Barrows, H. (1985), dari <http://www.ilmu-psikologi.com/2015/10/pengertian-problem-based-learning-menurut-para-ahli.html> diakses pada tanggal 13 Mei 2018 adalah sebagai berikut :

- a. Berlandaskan pada problem untuk menjalankan kurikulum – masalah yang diajukan tidak untuk mengukur kemampuan, namun lebih tepat sebagai pengembangan kemampuan.
- b. Masalah yang diberikan tidak mengarah pada satu jawaban. Dengan mengidentifikasi masalah tersebut, siswa akan mendapatkan informasi baru untuk memudahkan pencarian solusi yang tepat.
- c. Siswa yang menyelesaikan masalah – guru hanya sebagai pembimbing dan fasilitator.
- d. Siswa hanya diberikan panduan tentang pendekatan masalah – tidak ada satu formula pendekatan masalah khusus yang diberikan pada siswa.
- e. Penilaian dilakukan melalui performance siswa dalam pengerjaan tugas

Menurut Arends dalam M.Taufiq Amir (2009 h. 25) berbagai pengembangan pengajaran *Problem Based Learning* (PBL) telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah
Pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran disekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa.
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin
Meskipun pembelajaran berdasarkan masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu (IPA, matematika, ilmu-ilmu sosial), masalah-masalah yang diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.
3. Penyelidikan autentik
Pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata.
4. Menghasilkan produk dan memamerkannya
Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam karya nyata. Produk tersebut bisa berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer. Dalam pembelajaran kalor, produk yang dihasilkan adalah berupa laporan.
5. Kolaborasi dan kerja sama
Pembelajaran berdasarkan masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil.

Berdasarkan pendapat pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik PBL adalah melibatkan peserta didik secara aktif yang menitik beratkan pada

kerjasama kelompok kecil dalam upaya eksplorasi pengetahuan dan pemecahan masalah menjadi syarat utama. Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan karya tertentu dalam bentuk kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama satu dengan lainnya untuk memecahkan masalah yang telah diberikan. Dalam prosesnya, guru hanya sebagai fasilitator dan pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa karena penilaian dilakukan melalui performance siswa dalam pengerjaan tugas.

3. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan dalam buku Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014 h. 28) bahwa langkah-langkah model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut :

- a) Fase 1 : Mengorientasikan siswa pada masalah
Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Dalam penggunaan PBL, tahapan ini sangat penting di mana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh siswa. Serta dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran.
- b) Fase 2 : Mengorganisasikan siswa untuk mendefinisikan masalah.
Di samping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran PBL juga mendorong siswa belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerjasama dan *sharing* antar anggota. Oleh sebab itu, guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok siswa di mana masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda.
- c) Fase 3 : Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok
Penyelidikan adalah inti dari PBL. Meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identik, yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pada tahap ini, guru harus mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya adalah agar peserta didik mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.
- d) Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan memamerkannya. Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan hasil karya dan pameran. Hasil karya lebih dari sekedar laporan tertulis, namun bisa suatu video tape (menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian

multimedia. Tentunya kecanggihan hasil karya sangat dipengaruhi tingkat berpikir siswa. Langkah selanjutnya adalah mempamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator pameran. Akan lebih baik jika dalam pameran ini melibatkan siswa lainnya, guru-guru, orang tua, dan lainnya yang dapat menjadi “penilai” atau memberikan umpan balik.

- e) Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Langkah ini dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka gunakan. Selama tahap ini guru meminta siswa untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

Problem Based Learning (PBL) akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan. Pembelajar pun harus sudah memahami prosesnya, dan telah membentuk kelompok-kelompok kecil. Umumnya, setiap kelompok menjalankan proses yang dikenal dengan proses tujuh langkah (Trianto, 2007) sebagai berikut :

1. Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas.
Memastikan setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah. Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap yang membuat setiap peserta berangkat dari cara memandang yang sama atas istilah-istilah atau konsep yang ada dalam masalah.
2. Merumuskan masalah
Fenomena yang ada dalam masalah menuntut penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi di antara fenomena itu.
3. Menganalisis masalah
Anggota mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang sudah dimiliki anggota tentang masalah. Terjadi diskusi yang membahas informasi faktual (yang tercantum pada masalah), dan juga informasi yang ada dalam pikiran anggota. Brainstorming (curah gagasan) dilakukan dalam tahap ini.
4. Menata gagasan secara sistematis dan menganalisis
Bagian yang sudah dianalisis dilihat keterkaitannya satu sama lain kemudian dikelompokkan; mana yang paling menunjang, mana yang bertentangan, dan sebagainya. Analisis adalah upaya memilah-memilah sesuatu menjadi bagian-bagian yang membentuknya.
5. Memformulasikan tujuan pembelajaran
Kelompok dapat merumuskan tujuan pembelajaran karena kelompok sudah tahu pengetahuan mana yang masih kurang, dan mana yang masih belum jelas. Tujuan pembelajaran akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat
6. Mencari informasi tambahan dari sumber lain

Saat ini kelompok sudah tahu informasi apa yang tidak dimiliki, dan sudah punya tujuan pembelajaran. Kini saatnya mereka harus mencari informasi tambahan itu, dan menemukan kemana hendak dicarinya.

7. Mensistesis (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran PBL adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil di mana masing-masing kelompok akan memecahkan suatu masalah.. Siswa diorientasikan pada masalah dan diorganisasikan untuk mendefinisikan masalah. Meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik yang berbeda namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identik yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Siswa dikembangkan untuk menyajikan hasil karya dan memamerkannya, terakhir menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dengan adanya tugas kelompok diharapkan dapat memacu siswa untuk bekerjasama, saling membantu satu sama lain dalam mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya sehingga hasil belajar dapat meningkat.

4. Tujuan *Problem Based Learning*

Problem Based Learning memiliki beberapa tujuan yang diharapkan tercapai dalam pembelajaran. Daryanto (2014, hlm. 30) menyatakan “*Problem Based Learning* memiliki tujuan-tujuan yang ingin dicapai”, diantara tujuan *Problem Based Learning* adalah :

- a. Keterampilan berpikir dan memecahkan masalah yakni *Problem Based Learning* ditujukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- b. Belajar pengarahannya sendiri (*self directed learning*), *Problem Based Learning* berpusat pada siswa, sehingga siswa harus menentukan sendiri apa yang harus dipelajari, dan dari mana informasi harus diperoleh, dibawah bimbingan guru.
- c. Pemodelan peranan orang dewasa yakni *Problem Based Learning* menjadi penengah antara pembelajaran di sekolah formal dengan aktivitas-aktivitas mental di luar sekolah yang dapat dikembangkan.

Wina Sanjaya (2008, hlm. 216) mengatakan tujuan lain yang ingin dicapai dari *Problem Based Learning* adalah “kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah”.

Berdasarkan konsep yang telah dijelaskan ahli mengenai tujuan *Problem Based Learning*, maka tujuan *Problem Based Learning* yang sesuai untuk anak SD antara lain :

- 1) Melatih kemampuan berpikir atas pemecahan masalah.
- 2) Membantu siswa untuk mampu mengarahkan diri.
- 3) Membekali siswa untuk mampu memecahkan masalah khususnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

5. Kelebihan *Problem Based Learning*

Menurut Wina Sanjaya, (2006, hlm. 220-221) PBL mempunyai keunggulan yang ditunjukkan sebagai berikut:

- a) Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- b) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- c) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- d) Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Selain itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajar.
- f) Melalui pemecahan masalah bisa memperhatikan kepada siswa cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa. Bukan hanya belajar dari guru atau dari buku-buku saja. Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan diskusi siswa.
- g) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- h) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- i) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir

6. Kelemahan *Problem Based Learning*

Sama halnya dengan model pengajaran yang lain, model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya. Kelemahan tersebut diantaranya:

- a) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.

- b) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

C. Sikap Kerjasama

1. Pengertian Sikap Kerjasama

Kerjasama adalah upaya umum manusia yang saling mempengaruhi berbagai macam instruksional, menghargai perbedaan, dan memunculkan ide-ide baru dan mampu menyelesaikan suatu masalah secara bersama-sama.

Menurut Pamudji dalam bukunya yang berjudul “Kerjasama Antar Daerah” (1985, h. 12-13) mengatakan :

Kerjasama pada hakekatnya mengindikasikan adanya dua pihak atau lebih yang berinteraksi secara dinamis untuk mencapai suatu tujuan bersama. Dalam pengertian itu terkandung tiga unsur pokok yang melekat pada suatu kerangka kerjasama, yaitu unsur dua pihak atau lebih, unsur interaksi dan unsur tujuan bersama. Jika satu unsur tersebut tidak termuat dalam satu obyek yang dikaji, dapat dianggap bahwa pada obyek itu tidak terdapat kerjasama.

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kerjasama adalah usaha yang dilakukan dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang sama dan mendapatkan hasil yang lebih cepat dan lebih baik. Kerjasama akan terjalin dengan baik apabila memuat tiga unsur pokok, yakni unsur dua pihak atau lebih, unsur interaksi dan unsur tujuan bersama. Saling percaya dalam kerjasama sangat diperlukan agar timbul kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain yang tercermin dalam suatu kegiatan yang menguntungkan semua pihak.

2. Strategi Sikap kerjasama

Menurut Elaine B.Johnson dalam Isjoni (2014, h.38) mengatakan :

Belajar dengan bekerjasama melebihi cara otak manusia berfungsi memungkinkan para siswa untuk mendengarkan suara anggota kelompok lain. Pola belajar ini juga membantu mereka menyadari bahawa ternyata

cara pandang mereka hanyalah satu di antara sekian banyak paradigma lain. Begitu pula cara mereka melakukan sesuatu hanyalah satu kemungkinan dari berbagai alternatif yang lain.

Menurut Jamal Ma'mur Asmani (dalam Pamudji. 1985, h. 39) Strategi kerjasama pada *cooperative learning* di antaranya sebagai berikut:

- a. Tetap fokus pada tugas kelompok
- b. Bekerja secara kooperatif dengan cara para anggota kelompok lainnya
- c. Mencapai keputusan kelompok untuk setiap masalah
- d. Meyakini bahwa setiap siswa di dalam kelompok memahami setiap solusi yang ada sebelum melangkah lebih jauh
- e. Mendengarkan orang lain dengan seksama dan mencoba memanfaatkan ide-ide mereka
- f. Berbagi kepemimpinan dalam kelompok
- g. Memastikan setiap siswa ikut berpartisipasi dan tidak ada yang mendominasi kelompok
- h. Para siswa mencatat hasil-hasil yang telah dicapai di dalam kelompok secara bergiliran

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa strategi sikap kerja sama adalah fokus ke dalam kelompok pastikan semua siswa ikut berpartisipasi dalam kerja kelompok sesuai dengan tugasnya masing-masing agar semua siswa dapat memahami permasalahan materi yang diberikan tanpa harus ada salah satu siswa yang mendominasi dalam proses kerjasama.

3. Faktor Pendorong dan Penghambat Kerjasama

Menurut Moekjizat (2002, h. 25) agar terjalin kerjasama yang mantap dari masing-masing anggota suatu kelompok maka perlu diperhatikan beberapa hal yang dapat mendukung kerjasama, antara lain :

- a. Masing-masing pihak harus sadar dan mengakui kemampuan masing-masing. Masing-masing pihak yang akan kerjasama harus mengerti dan memahami akan masalah yang dihadapi.
- b. Masing-masing pihak yang bekerjasama perlu berkomunikasi.
- c. Pihak yang bekerjasama perlu peka terhadap pihak lain dalam arti mengerti kesulitan dan kelemahan orang lain.
- d. Meskipun semua pihak harus memberi sesuai dengan kemampuan, tetapi agar semuanya itu dapat berdaya hasil dan berhasil guna, perlu ada pengaturan, yaitu koordinasi yang mantap.
- e. Keterbukaan dan Melibatkan orang lain.

Faktor yang mempengaruhi kerjasama Menurut Sigit Purnomo, (2012) tersedia online <http://zonemakalah.blogspot.co.id/2012/03/kerjasama.html> diakses

pada tanggal 17 April 2018 jam 07.53 sebagai berikut adalah Hal timbal balik, Orientasi individu dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendorong terjadinya kerjasama adalah komunikasi, adanya timbal balik di antara individu, adanya kepentingan mencapai tujuan yang sama, masing-masing pihak harus mengerti dan memahami masalah yang dihadapi agar tercipta kekompakan dan keharmonisan dalam menjalin kerjasama di antara individu.

Selanjutnya menurut Moekjizat (2002, h. 26) ada beberapa hal yang dapat mengganggu kerjasama yaitu:

- a. Ada pihak yang selalu bersikap menyerahkan pekerjaan kepada orang lain dan tidak bersedia bertanggung-jawab.
- b. Ada pihak yang bersedia menampung semua pekerjaan meskipun jelas tidak mampu mengerjakannya.
- c. Tidak bersedia memberikan sebagian dari kemampuannya untuk membantu pihak lain. Dalam pengertian, ini termasuk tidak bersedia menyerahkan sebagian dari wewenangnya kepada pihak lain.
- d. Lekas puas dengan hasil pekerjaannya sendiri, sehingga tidak memperlihatkan dan tidak menaruh perhatian pada pihak yang masih bekerja.
- e. Hanya bersedia memberikan sesuatu yang dirasa tidak lagi diperlukan dirinya, sehingga memberi tidak sesuai dengan kebutuhan yang dirasakan oleh pihak lain.
- f. Tidak bersedia memberi bantuan sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang dihadapi, hanya terus tekun dengan pekerjaannya sendiri.
- g. Menutup diri, dan tidak mengundang pihak lain yang dapat memberi bantuan, misal selain berusaha mengerjakan sesuatu dengan sempurna sehingga sulit pihak lain dapat membantu.
- h. Tidak bersedia berkorban, misalnya membongkar atau merubah kegiatan yang sudah direncanakan, demi mencapai kerjasama dan hasil kegiatan yang lebih baik.
- i. Bersikap maha tahu, sehingga menutup diri untuk minta pendapat dan bantuan pihak lain.
- j. Tidak percaya kemampuan pihak lain sehingga tidak bersedia minta bantuan atau pendapat kepadanya.

Ada 9 faktor yang menyebabkan hasil kerja kelompok kurang maksimal menurut Hedi Sasrawan, dalam M. Ali Irfan (2013) tersedia online : <http://hedisasrawan.blogspot.co.id/2013/01/9-hal-penyebab-hasil-kerja-kelompok.html> di akses pada tanggal 17 April 2018 jam 07:36 sebagai berikut :

1. Rasa benci antar anggota kelompok

Sesama anggota kelompok ada saja yang saling membenci atau saling tidak menyukai satu sama lain. Sehingga dia merasa sirik dan tidak mau bekerja

bersama dia atau selalu menolak pendapat salah satu anggota kelompoknya. Bahkan lebih buruk lagi, anggota kelompok saling bertengkar karena dia merasa diperlakukan secara tak pantas. Ada juga yang menyukai salah satu anggota kelompok sehingga semua pendapatnya disetujui begitu saja.

2. Ada ‘bos’

Dalam kelompok kerja, pastilah ada seorang ‘bos’ atau ketua yang bertugas mengatur anggota kelompoknya. Terkadang, ada saja ketua yang ingin menang sendiri. Hanya keputusannya saja yang boleh dipakai. Tak peduli apakah keputusannya itu salah atau benar. Sehingga anggotanya tidak bisa mengeluarkan pendapat-pendapatnya dan hanya bisa melaksanakan perintah atau arahan dari sang ketua.

3. Anggota kelompok terlalu banyak

Terkadang, jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak bisa saja mengganggu proses kerja kelompok. Mungkin karena mereka jadi makin seru mengobrol tentang hal yang diluar dari pekerjaannya. Idealnya, jumlah anggota kelompok yang paling sempurna itu hanyalah dua orang dan paling banyak 5 orang. Mengapa berdua? Karena dengan berdua, kita jadi lebih mudah berkomunikasi dan berdiskusi. Selain itu, kita juga tidak perlu malu saat mengeluarkan pendapat dan tidak ada yang namanya ‘bos’ dalam kelompok yang beranggotakan dua orang.

4. Malu

Dalam diskusi. Pastilah ada salah satu dari anggota kelompok yang pasif alias tidak pernah mengeluarkan pendapat. Itu bukan berarti orang tersebut bodoh atau tidak peduli. Dia peduli, dia tahu, bahkan sebenarnya dia punya banyak sekali ide cemerlang. Hanya saja dia tidak tahu bagaimana caranya memberitahukannya kepada orang lain atau karena malu. Itu sebabnya mengapa orang tersebut hanya diam dan menerima perintah saja. Dia terkesan tidak peduli dengan kelompoknya.

5. Malas

Selain malu, ada juga orang yang sangat malas dan benar-benar tidak peduli dengan kelompoknya. Dia cenderung memulai pembicaraan yang tidak berguna. Dia hanya bekerja saat kelompoknya dalam kondisi yang benar-benar terdesak. Dia juga membiarkan orang lain bekerja walaupun hanya sebagian kecil (bahkan dalam beberapa kasus hanya satu orang saja yang bekerja) sehingga hasil kerja kelompok tidak sesuai dengan yang diharapkan seluruh anggota kelompok.

6. Suka menunda-nunda

Ada kelompok yang suka menunda-nunda pekerjaan dan hanya dikerjakan satu hari sebelum hari H. Mungkin karena dia lupa atau karena mereka punya prinsip: “jika bisa besok, mengapa kita lakukan hari ini”. Selesaikanlah pekerjaan kalian dulu, nanti baru mengerjakan hal yang lain. Biar lebih plong dan tenang.

7. Tidak ada yang berani bertanggung jawab

Suatu kelompok membutuhkan seseorang yang berani dan cerdas untuk menjadi penanggung jawab jika kelompoknya melakukan kesalahan. Nah, terkadang ada saja kelompok yang tidak memiliki orang semacam itu sehingga mereka tidak berani bertindak dan hanya bergantung pada orang lain.

8. Tidak bisa menggunakan fasilitas secara maksimal

Terkadang hasil kerja kelompok tidak maksimal karena mereka tidak bisa menggunakan sumber daya yang ada. Seperti perpustakaan, area Wi-Fi gratis, komputer sekolah, software canggih, guru pembimbing, narasumber, orang lain yang bisa membantu, kendaraan, dll. Dengan menggunakan semuanya secara maksimal, kita bisa mengurangi biaya yang banyak. Tak apalah menghabiskan sedikit bensin untuk pergi ke perpustakaan daripada membeli buku di toko buku terdekat yang harganya mencapai puluhan ribu Rupiah.

9. Tidak tahu potensi dan kemampuan masing-masing kelompoknya

Tidak mengetahui potensi dan kemampuan masing-masing kelompoknya membuat salah satu anggota kelompoknya tidak bekerja dan hasil kerja kelompok tidak maksimal. Dengan begitu, anggota yang pendiam dan pemalu tetapi pintar dalam suatu hal yang berguna bagi kelompoknya (misalnya pintar di bidang IT), maka dia tidak bisa bekerja sebagai editor dalam suatu tugas kelompok. Terpaksalah orang yang kurang mampu IT yang mengerjakannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mendukung dan mengganggu sikap kerjasama, hal ini tergantung kepada individu setiap anggota. Masing-masing pihak harus sadar akan tugas dan fungsi nya di dalam kelompok agar tercipta kerjasama yang harmonis sebaliknya apabila ada pihak yang bersikap mengandalkan dan menyerahkan tugasnya kepada orang lain maka hal tersebut akan mengganggu terhadap tingkat kerjasama dalam kelompok. Faktor yang mengganggu kerjasama yang baik di antaranya, kjeegoisan individu tidak bersedia membantu pekerjaan kelompok, tidak dapat rela berkorban, menutup diri, adanya rasa benci terhadap anggota kelompok dan tidak percaya kemampuan pihak lain.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Sudjana (2010, h. 22) menyatakan “bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran”. Dick dan Reiser dalam Eros Rosidah (2014, h. 26) yang mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik dan sikap”.

Menurut Suprijono (2011, h. 5) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan

keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne dalam Suprijono (2011: 5-6), bahwa hasil belajar berupa:

- 1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan;
- 2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas;
- 3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah;
- 4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani;
- 5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2. Unsur-unsur Hasil Belajar

Menurut Krawohl, Bloom, dan Masia dalam Dimiyati dkk (1994: 191) mengemukakan bahwa taksonomi tujuan ranah afektif sebagai berikut:

1. Menerima, merupakan tingkat terendah ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
2. Merespons, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulan dan merasa terikat secara aktif memperhatikan.
3. Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespons lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.
4. Mengorganisasikan, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
5. Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespons, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

Bloom dalam Dimiyati, dkk (1994:188) mengemukakan bahwa taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif terdapat 6 (enam) kelas/ tingkat, yakni:

1. Pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari.
2. Pemahaman, merupakan tingkat berikutnya dari ranah kognitif berupa kemampuan memahami/ mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.
3. Penggunaan/ penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan / situasi baru.
4. Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok.
5. Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
6. Evaluasi, merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

Menurut Kibler, Barket, dan Miles dalam Dimiyati dkk (1994:193) mengemukakan taksonomi ranah tujuan psikomotorik sebagai berikut:

1. Gerakan tubuh yang mencolok, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang menekankan kepada kekuatan, kecepatan, dan ketepatan tubuh yang mencolok.
2. Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan, biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga, dan badan.
3. Perangkat komunikasi nonverbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.
4. Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seluruh kecakapan yang mencakup ranah kognitif yakni ranah pengetahuan, afektif yaitu ranah sikap, dan psikomotorik yakni ranah keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar dan pengamatan guru.

3. Klasifikasi Hasil belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Gagne dalam Sudjana (2010, h. 22) membagi 5 kategori hasil belajar :

- 1) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- 2) Hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik.
- 3) Strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- 4) Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian.
- 5) Keterampilan motoris yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Horward Kingsley dalam Sudjana (2010, h. 22) membagi 3 macam hasil belajar:

- 1) Keterampilan dan kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita – cita

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi belajar meliputi keterampilan motoris yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang dan kebiasaan, sikap dan nilai berhubungan perilaku dan emosional dimiliki seseorang sebagaimana terhadap orang dan kejadian, dan strategi kognitif kemampuan memecahkan masalah.

4. Faktor Pendorong dan Penghambat Hasil Belajar

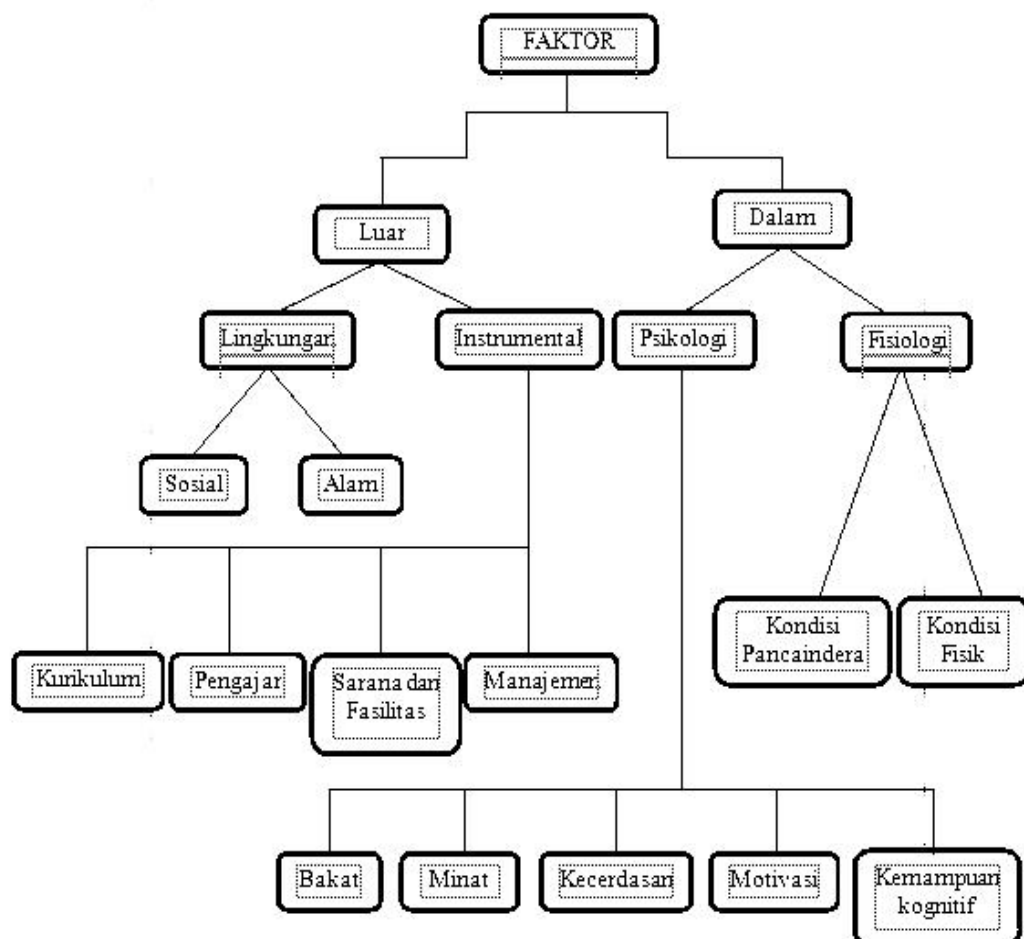
Dikemukakan oleh Wasliman dalam Rhodiah (2015, h. 38), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

- a. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan

sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, dikemukakan oleh Ruseffendi (199,h.7) yaitu: Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Menurut Aunurrahman (2009, h. 24) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digambarkan sebagai berikut:



Tabel 2.1
Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar
Sumber: Aunurrahman (2009:36)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam peserta didik yang meliputi kecerdasan, kondisi fisik dan kesehatan berpengaruh kepada motivasi belajar siswa. Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

5. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Menurut Fitri dalam Skripsi Rodhiah (2015, h. 36) Ada beberapa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas diantaranya yaitu:

a. Menyiapkan Fisik dan Mental Siswa

Persiapkanlah fisik dan mental siswa. Karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka siswa akan bisa belajar lebih efektif dan hasil belajar siswa pun akan meningkat. Semuanya diawali dengan sebuah niat yang baik. Mulailah dengan mengajari mereka memulai dengan baik.

b. Meningkatkan Konsentrasi

Lakukan sesuatu agar konsentrasi belajar siswa meningkat. Hal ini tentu akan berkaitan dengan lingkungan di mana tempat mereka belajar. Kalau di sekolah pastikan tidak ada kebisingan yang membuat mereka terganggu. Kebisingan biasanya memang faktor utama yang mengganggu jadi pihak sekolah harus bisa mengatasinya. Apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi dan terganggu oleh berbagai hal di luar kaitan dengan belajar, maka proses dan hasil belajar tidak akan maksimal. Pengajar juga harus mengetahui karakter siswa masing-masing. Karena ada juga yang lebih suka belajar dalam kondisi lain selain ketenangan.

c. Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi sangatlah penting. Ini sudah dijelaskan pada artikel cara meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi juga merupakan faktor penting dalam belajar. Tidak akan ada keberhasilan belajar diraih apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi. Pengajar dapat mengupayakan berbagai cara agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar.

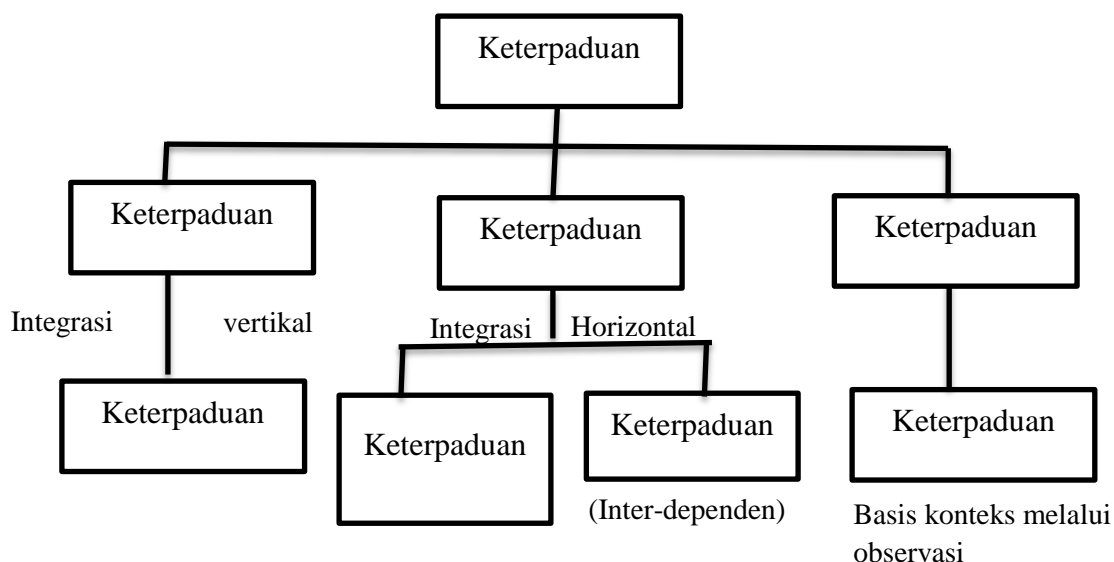
d. Menggunakan Strategi Belajar

Pengajar bisa juga harus membantu siswa agar bisa dan terampil menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap pelajaran akan memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga strateginya juga berbeda pula. Berikan tips kepada siswa agar dapat menguasai pelajaran dengan baik. Tentu setiap pelajaran memiliki karakteristik dan kekhasannya sendiri-sendiri dan memerlukan strategi-strategi khusus untuk mempelajarinya. Misalnya, penguasaan belajar mata pelajaran Matematika akan berbeda dengan pelajaran Bahasa Indonesia.

E. Analisis dan Pengembangan Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia

1. Ruang Lingkup Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia

Ruang lingkup pembelajaran tematik di sekolah dasar secara umum meliputi dua aspek yaitu ruang lingkup keterpaduan dan prosesnya yang mencakup. a) keterpaduan dalam mapel (integrasi vertikal) bersifat intradisipliner, b) keterpaduan antarmapel (integrasi horizontal) yang bersifat multidisipliner dan interdisipliner, c) keterpaduan luar mapel (transdisipliner) yang bersifat berbasis konteks melalui observasi. (Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013, 2014 h. 10) Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan melalui gambar berikut ini:



Tabel 2.2
Ruang Lingkup Keterpaduan dan Prosesnya
Sumber : Kemendikbud (2014, h.10)

Secara terperinci lingkup materi yang terdapat dalam kurikulum 2013 khususnya tema benda-benda di lingkungan sekitar adalah : 1) muatan pelajaran IPA yaitu memahami pengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). 2) muatan pelajaran bahasa Indonesia Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik. 3) Muatan PPKn yaitu Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup. 4) Muatan IPS yaitu Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa. 6) Muatan SBdP nya yaitu Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah. Muatan pelajaran tersebut dipadukan dalam satu subtema yakni benda dalam kegiatan ekonomi pada tema benda-benda di lingkungan sekitar.. Materi pelajaran tersebut akan dipaparkan di bawah ini :

a. Interaksi Sosial

1) Interaksi sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antarmanusia, baik individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok yang saling memengaruhi satu sama lain. Dalam proses interaksi sosial terjadi aktivitas yang saling memengaruhi. Dalam kehidupan sehari-hari terdapat berbagai bentuk interaksi sosial, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat sekitar.

2) Interaksi Sosial Di Lingkungan Sekolah

Para siswa bermain bersama teman-teman, bercanda, dan tertawa bersama termasuk bentuk interaksi sosial yang bersifat asosiatif. Saat siswa melakukan kegiatan bersama, bermain, dan bergerak, mereka pun telah bergerak secara dinamis dan berinteraksi dengan teman-temannya.

3) Interaksi di Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama kali seseorang melakukan interaksi. Sebelum mengenal dunia luar, lingkungan keluargalah yang pertama kali dikenal anak-anak. Salah satu bentuk interaksi di dalam keluarga adalah makan

bersama. Contoh lainnya adalah menonton televisi di ruang keluarga. Bagi keluarga yang memiliki lebih dari satu buah televisi, akan lebih baik menyalakan satu televisi saja agar lebih menghemat energi. Di samping menghemat energi, manfaat menonton bersama keluarga adalah menjadikan keluarga semakin dekat dan semakin akrab.

4) Interaksi Sosial di Lingkungan Sekitar

Selain di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah, interaksi sosial juga terjadi di lingkungan sekitar tempat tinggal. Salah satu contoh interaksi di lingkungan sekitar adalah bermain sepeda dan bermain petak umpet bersama teman-teman, ataupun permainan lainnya. Manfaat bermain bersama teman-teman di luar rumah antara lain memupuk jiwa kebersamaan, kesetiakawanan, dan bahkan dapat menghemat energi dibandingkan jika bermain komputer, ataupun menonton televisi.

2. Karakteristik Materi

Karakteristik tema benda-benda di lingkungan sekitar tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah, karena kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pembelajaran saintifik diyakini sebagai titisan emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

Menurut Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 Lampiran IV, proses pembelajaran saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu :

1. Mengamati
2. Menanya
3. Mengumpulkan informasi/eksperimen
4. Mengasosiasikan/mengolah informasi
5. Mengkomunikasikan

3. Bahan dan Media Ajar

Menurut Abdul Majid (2007, h. 174) “Bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur

dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis”.

Bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku guru dan buku siswa. Selain bahan ajar ada pula media ajar sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Amalia Saprianti (2008:5.2) menyatakan bahwa:

Media secara umum adalah saluran komunikasi, yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima informasi. Dalam menyediakan media pembelajaran, guru dihadapkan pada 3 kondisi berikut: 1) Memilih dari bahan media yang sesuai benar, 2) Modifikasi media yang tersedia, atau 3) Merancang media baru

Berdasarkan hasil analisis tema benda-benda dilingkungan sekitar dengan model *Problem Based Learning* maka media ajar yang sesuai yaitu menggunakan gambar. Daryanto (2013:108) menyatakan bahwa, “Sekelompok kecil siswa bisa memanfaatkan gambar guna kegiatan diskusi tentang sesuatu pelajaran tertentu. Di dalam pelajaran anatomi tubuh manusia misalnya, jenis-jenis species tertentu dari binatang, berbagai ras manusia dan lain-lain”.

4. Strategi Pembelajaran

Pada penelitian ini strategi pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Bern dan Erickson dalam Kokom Komalasari (2013 h. 5) menegaskan bahwa “PBL merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dimana setiap siswa mempunyai nomor kepala untuk memberikan semangat dalam memahami materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk masalah kontekstual.

5. Sistem Evaluasi

Menurut Arikunto (2013:39) mengatakan bahwa, “evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai”. Ralph Tyler dalam Arikunto (2013:3) menyatakan bahwa, “Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan yang sudah tercapai. jika belum bagaimana yang belum tercapai dan apa sebabnya”.

Pada penelitian ini, sistem evaluasi yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan kerjasama peserta didik berupa tes atau non-tes. Bentuk tes atau alat evaluasi yang akan digunakan yaitu lembar evaluasi (*pre test* dan *post test*), lembar evaluasi pembelajaran, lembar kegiatan siswa, lembar observasi kerjasama siswa dan angket dalam mengikuti pembelajaran.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Tempat Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yulia, Rudy Adipranata (2008)	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> untuk meningkatkan Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS	SDN Sekalimus Bandung	Hasil penelitian dari tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Aktivitas belajar pada siklus I	Menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	Materi dan metode Pembelajaran lainnya.

				70,36% pada siklus II yaitu 88,41% dan siklus III 97,10%.		
2.	Hinda Faridah (2015)	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi Bumi dan Alam semesta	SDN Parungserab 2 Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung	Hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan model PBL meningkatkan hasil pembelajaran dari 70% sampai 83% angka kelulusan siswa	Menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Variabel terikat Aktivitas dan Mata pelajaran materi bumi dan alam semesta

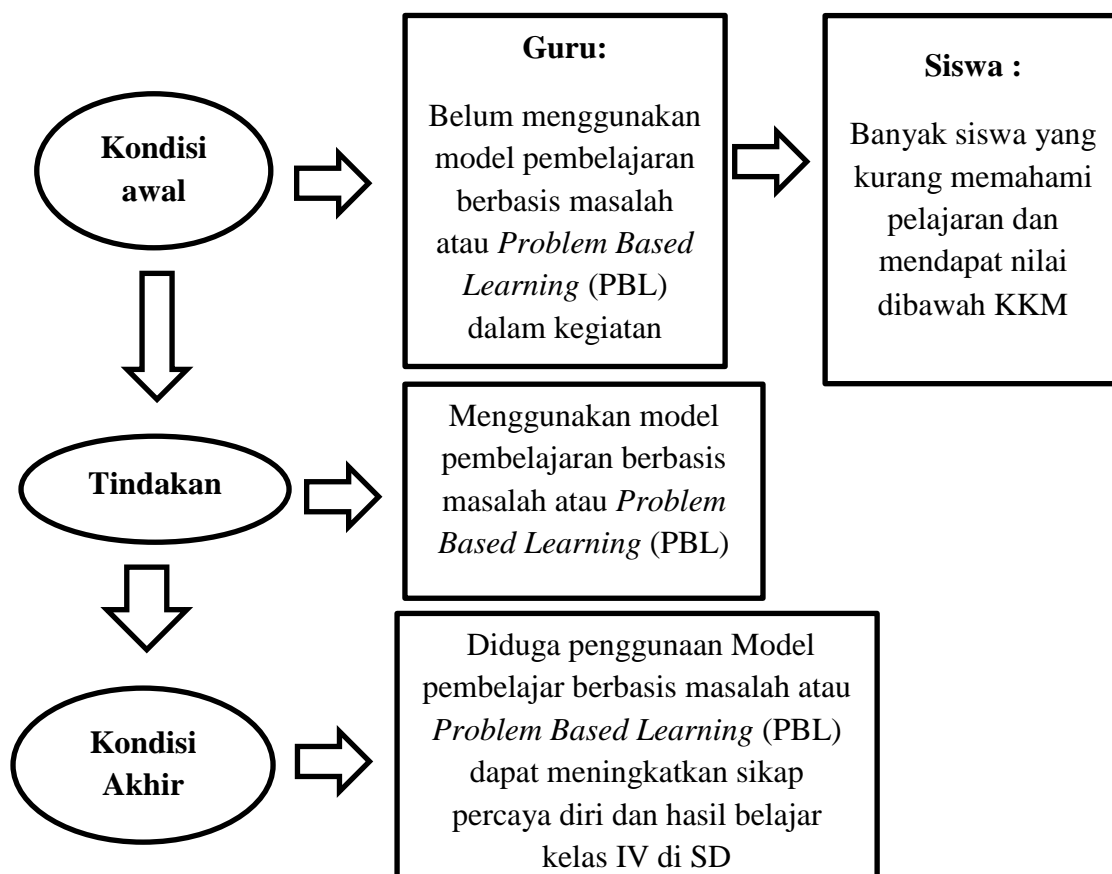
G. Kerangka Pemikiran

Salah satu yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran sehingga hasil belajar siswa kelas V pada tema benda-benda di lingkungan sekitar masih cukup rendah. Model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru selama ini adalah metode ceramah dan cenderung menggunakan buku sebagai sumber belajar sehingga pembelajaran terpusat pada guru yang menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi untuk menerima bahan pelajaran, siswa bersifat pasif hanya menunggu apa yang akan disampaikan oleh guru karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga siswa terlihat jenuh dalam belajar, walaupun sewaktu-waktu proses pembelajaran dilakukan dengan

menggunakan metode diskusi. Tetapi aktivitas yang ditunjukkan siswa pada pembelajaran masih rendah, siswa yang kurang berprestasi cenderung pasif dan mengandalkan siswa yang berprestasi. Hal ini disebabkan karena metode diskusi yang digunakan kurang efektif.

Guru tidak berperan sebagai fasilitator yang melibatkan siswa secara aktif dan positif mengemukakan gagasan atau ide, itu terjadi karena kecenderungan siswa belajar hanya sebatas menghafal konsep yang telah diajarkan oleh guru, sehingga siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka dan dalam pembelajaran kurang menekankan penguasaan keterampilan proses sebagai pencapaian hasil belajar yang harus dicapai siswa. Sehingga menyebabkan keaktifan dan hasil belajar siswa dikelas menjadi rendah.

Bern dan Erickson dalam Rusmono (2012, hlm. 81) menegaskan, pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan “Strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan”.



Tabel 2.3
Strategi Pembelajaran yang Melibatkan Siswa dalam Memecahkan Masalah
Sumber: Bern dan Erickson dalam Rusmono (2012, hlm. 81)

H. Asumsi

Pembelajaran yang menyenangkan tentu selalu menjadi kenangan yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga tidak hanya materi yang mereka pahami dan selalu mereka ingat, tetapi juga aktivitas yang mereka lakukan dalam pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Menurut Nana Sudjana (2009, hlm. 3) menyatakan bahwa : “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Penulis berasumsi dalam penelitian ini *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis masalah yang harus di selesaikan oleh peserta didik, serta bagaimana cara mereka mengungkapkan pendapat, ide atau gagasan mengenai materi yang sedang mereka pelajari. Model *Problem Based Learning* ini akan membantu peserta didik menjadi percaya diri dan aktif dalam pembelajarannya serta memberikan mereka hasil belajar yang memuaskan bagi mereka sendiri.

I. Hipotesis

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa tersebut karena guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah saja dimana guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswanya terlibat secara aktif dan memiliki sikap percaya diri. hal ini dibuktikan dengan data yang menunjukkan bahwa sikap percaya diri dan hasil belajar siswa masih rendah.

Menurut Ni Made (dalam Rusmono. 2008, hlm. 76) Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis masalah dimaksudkan untuk

meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar peserta didik karena melalui pembelajaran ini peserta didik belajar bagaimana menggunakan konsep dan proses interaksi untuk menilai apa yang mereka ketahui, mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, mengumpulkan informasi dan secara klaboratif mengevaluasi hipotesisnya berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

Peneliti mencoba dengan menerapkan Model *Problem Based Learning* diharapkan siswa dapat meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V di SDN 184 Buahbatu dengan menggunakan instrumen berupa lembar angket, lembar wawancara, dokumentasi, lembar kegiatan siswa (LKS) untuk kelompok dan soal-soal uraian untuk penilaian individu *Pre Test* dan *Post Test*.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat ditarik hipotesis tindakan secara umum sebagai berikut “ Jika model *Prombel Based Learning* digunakan pada tema organ gerak hewan dan manusia kelas V di SDN 184 Buahbatu kota Bandung, maka kerja sama dan Hasil belajar siswa akan meningkat”.

Secara khusus hipotesis dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Jika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun dengan menggunakan model *Problem Based Learning* maka hasil belajar siswa pada tema organ gerak hewan dan manusia kelas V dapat meningkat.
- 2) Jika pembelajaran menerapkan model *Problem Based Learning* pada tema organ gerak hewan dan manusia, maka hasil belajar siswa kelas V dapat meningkat.
- 3) Jika pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada tema organ gerak hewan dan manusia, maka kerja sama siswa kelas V dapat meningkat.
- 4) Jika pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada tema organ gerak hewan dan manusia, maka hasil belajar siswa meningkat.
- 5) Jika hambatan pembelajaran pada tema organ gerak hewan dan manusia dengan menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas V dapat diatasi, maka hasil belajar siswa meningkat.
- 6) Jika kegaduhan peserta didik pada pembelajaran tema organ gerak hewan dan manusia dengan menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas V dapat diatasi, maka hasil belajar siswa meningkat.

- 7) Jika partisipasi peserta didik pada pembelajaran tema organ gerak hewan dan manusia dengan menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas V dapat diatasi, maka hasil siswa meningkat.